

Face 2 Face

CULTISTORM MINIJÁTÉKOK #1

Magyar szabály

A JÁTÉK CÉLJA

Az egyik játékos a kultistát, a másik nyomozót alakít. A kultista játékos célja megidézni a Mérhetetlen Vént úgy, hogy a rituálékártyáival, azaz mágikus szimbólumok titkos kombinációival 4 kultistát ki tud játszani és meg is tud védeni, míg a rituálét elvégzik.

A nyomozó célja ezt megakadályozni azáltal, hogy semlegesíti a körönként érkező kultistákat mindaddig, amíg már képtelenek lesznek Vént idézni, vagyis már nem marad játékban összesen négy kultista. A nyomozónak a kultistákhoz rendelt titkos szimbólumokat kell kikövetkeztetnie, hogy legyőzhesse a kultistákat.

ELŐKÉSZÍTÉS

Válasszunk egy akciókártyát a játékhoz, és tegyük az asztal közepére. A másik kettőre nem lesz szükség ebben a játékban. Az első játékhoz a szöveges akciók nélküli akciókártyát javasoljuk használni.

Amennyiben a szöveges akciókat is tartalmazó speciális akciókártyákat használjátok, azt a játék kezdetén a kultista akciójával felfelé fordítva tegyétek az asztalra.

A kultistakártyákat tegyük az akciókártya fölé, a Mérhetetlen Vén kártyáját pedig a kultista- kártyák paklija fölé.

A nyomozó és a kultista játékos is vegye a kezébe a saját 10-10 kártyáját.

JÁTÉKMENET

A játék fordulókból áll, amelyekben a kultista és a nyomozó játékos felváltva kártyákat játszik ki kezéből.

A játékot mindig a kultista játékos kezdi.

A KULTISTA JÁTÉKOS KÖRE

A kultista játékos felhúzza a következő kultistakártyát a pakliból, és képpel felfelé leteszi az akciókártya alá egy sorba, mindig a legutolsó helyre.

Amennyiben speciális akciókártya van a játékban, és képpel felfelé a kultista akciója látható, a kultista játékos eldöntheti, hogy fel akarja-e használni a saját speciális képességét. Ha így dönt, akkor érvényesítse a kártya akcióját, majd fordítsa át az akciókártyát a nyomozó oldalára.

A kultista játékos a kezéből tegyen le 1, 2 vagy 3 rituálékártyát titkosan, képpel lefelé fordítva a lehelyezett kultistakártya mellé.

A KULTISTA JÁTÉKOS CÉLJA ÉS GYŐZELME

Ha játékban van egyszerre négy kultistakártya, az ötödik kártya helyett a kultista játékos a Mérhetetlen Vén kártyáját teszi le a sor végére. Emellé nem tesz rituálékártyákat. Ha a nyomozó a következő körben nem tudja kitalálni az összes még fel nem fordított rituálékártyát, akkor a kultista játékos nyert.

A NYOMOZÓ JÁTÉKOS KÖRE

A nyomozó játékos minden körének kezdetén felfordíthat egy rituálékártyát – de soha nem fordíthatja fel az utolsó még fel nem fedett rituálékártyát egy kultista mellett. (vagyis ha egyetlen kártya van egy kultistához rendelve, azt így nem fedheti fel, illetve a nyomozó a köre kezdetén történő kártyafelfordítással így soha nem ölhet kultistát.

Amennyiben speciális akciókártya van a játékban, és képpel felfelé a nyomozó akciója látható, a nyomozó játékos eldöntheti, hogy fel akarja-e használni a saját speciális képességét. Ha így dönt, akkor érvényesítse a kártya akcióját, majd fordítsa át az akciókártyát a kultista oldalára.

A nyomozó játékos kijátszik a kezéből (pontosan) két kártyát képpel felfelé. Ezeket lehelyezheti egy vagy két kultistához is, ahogyan szeretné.

Ha a kultistához ugyanolyan szimbólumú rituálékártya van rendelve, a kultista játékos felfordítja azokat. Amikor a nyomozó egy kultistánál valamennyi kártyát kitalálja, azaz felfordíttatja, a kultistát legyőzi.

További információk:

cultistorm.com